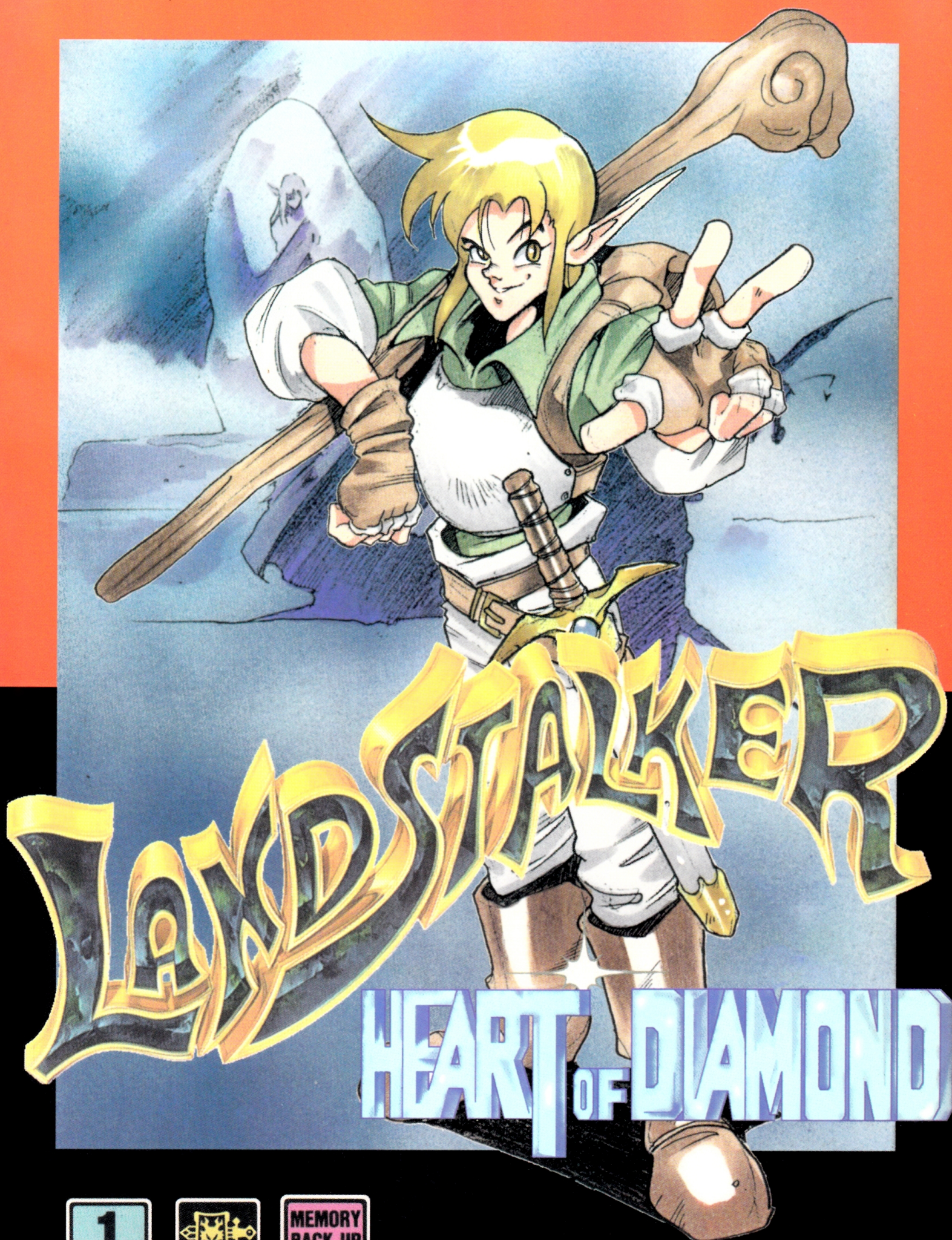
Mega Drive Cartridge Book

PUSH START BUTTON

CONTENTS
▶もくじ◀

あなたの知らないライルの冒険記をお話ししましょう・・・・

プロローグ ～旅立ち～

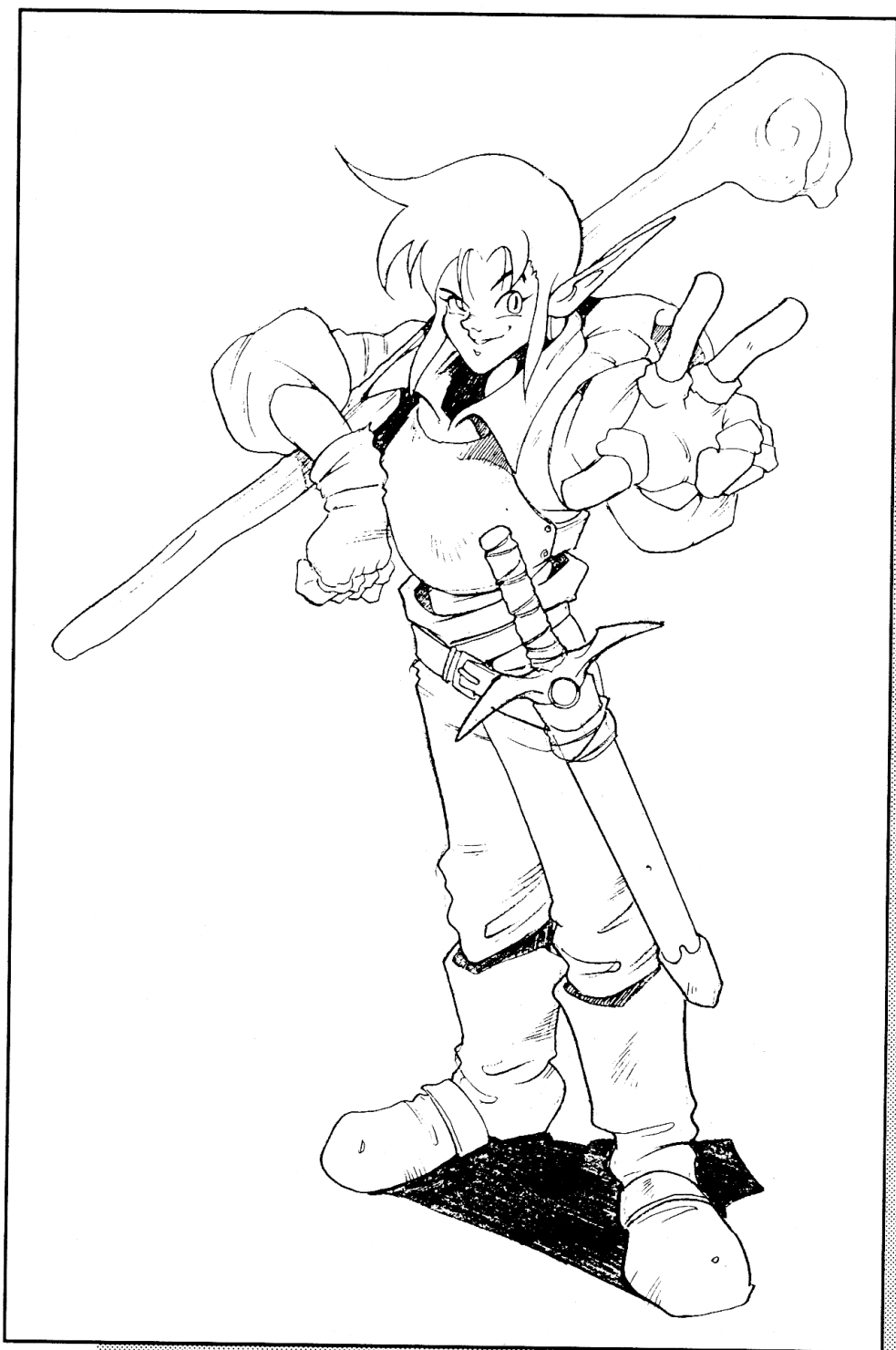
PROLOGUE

かつて、キングノールの財宝を巡ってちょっとした騒動を巻き起こしたライルとフライデー。あれから何年経つだろう。彼らは相変わらず連れだって、トレジャーハンティングに明け暮れていた。

ある時、２人はガムール国の大臣に呼ばれることになった。大臣はダイヤモンドの中に閉じ込められた少女を救出して欲しいと言うのだ。どうやら、この国を支配しようとしている魔王キシュルエンがその少女をさらい、ダイヤモンドの結晶の中に閉じ込めてしまったらしい。しかもその魔王の持つ魔力は高く、国の至るところで悪事をはたらいているが、普段はダンジョンの奥深くに引っ込んでいる為に普通の人間では、手を出すことが出来ない。そこで、名うてのトレジャーハンターであるライルに白羽の矢がたったということだった。

「ヤツを倒して、彼女を救ってくれないか？」
トレジャーハンターを生業とするライルの能力を高く評価してはいるのだろうが、大臣の話しぶりはライルの勘にひどくさわる。大臣が声高に話をしている間中、不機嫌な表情を崩さなかったライルは
「魔王だか何だか知らないがそんなヤツを倒す気などさらさらない」
とだけ告げて、背を向けた。
「俺はトレジャーハンターだ。そんなことはどっかの勇者様にでも頼みな」
とでも言わんばかりの態度だ。あわてて手を伸ばし、ライルを引き留めようとする大臣。そんな大臣の心中を弄ぶように、振り返りもせずライルは言葉を続けた。
「だけど、ダイヤに閉じ込められた少女・・・・か。見てみたい気もするな。」
フライデーは少しばかりふくれたが、ライルは金剛石湖上に浮かぶ魔王の根城に向かうことを決めたのだった。

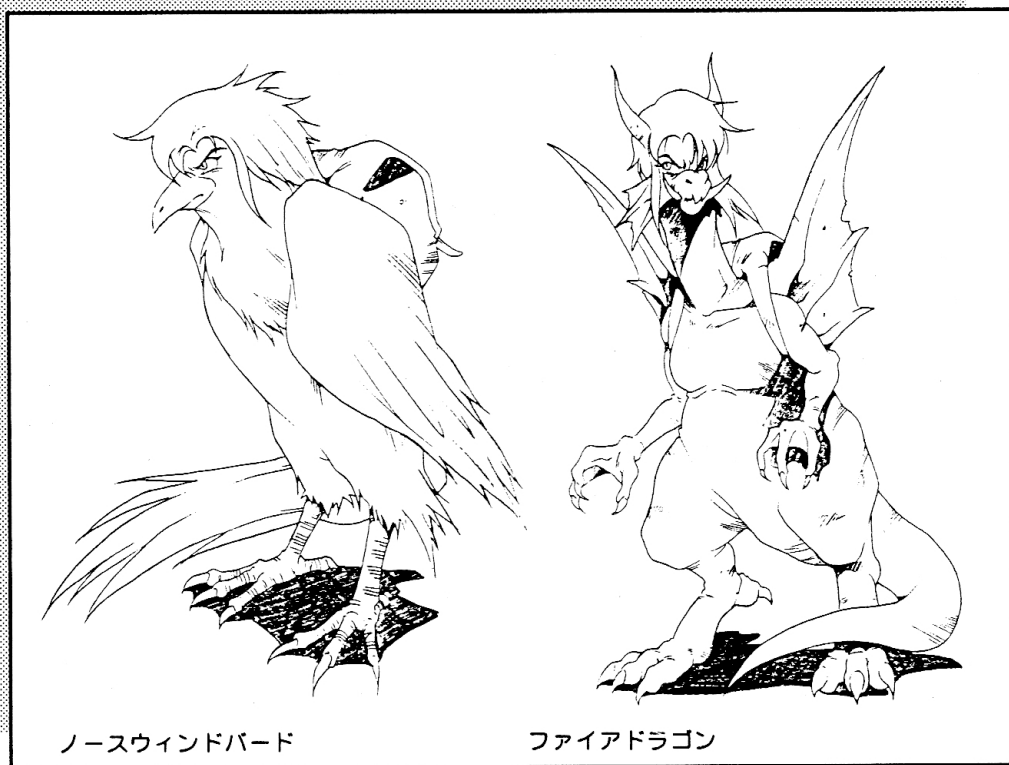
LANDSTALKER

CHARACTER DESIGN

○ライル

言わずと知れた主人公。前回の冒険同様、フライデーをお供に、好き勝手暴れまわるトレジャーハンターである。束縛されることを何よりも嫌い、自分の興味があることに対してのみ行動を起こす。しかし、結局はそれが人助けになってしまっているのが彼らしいといったところか。

サンダービースト

○ライル（アニマルタイプ）

冒険の途中、ひょんなことから入手した魔法の杖により、様々な動物にに変身できるようになる。ゲーム中では、動物の能力を活かしてトラップをかいくぐっていく。

ノースウィンドバード　　ファイアドラゴン

LANDSTALKER

CHARACTER DESIGN

◎フライデー

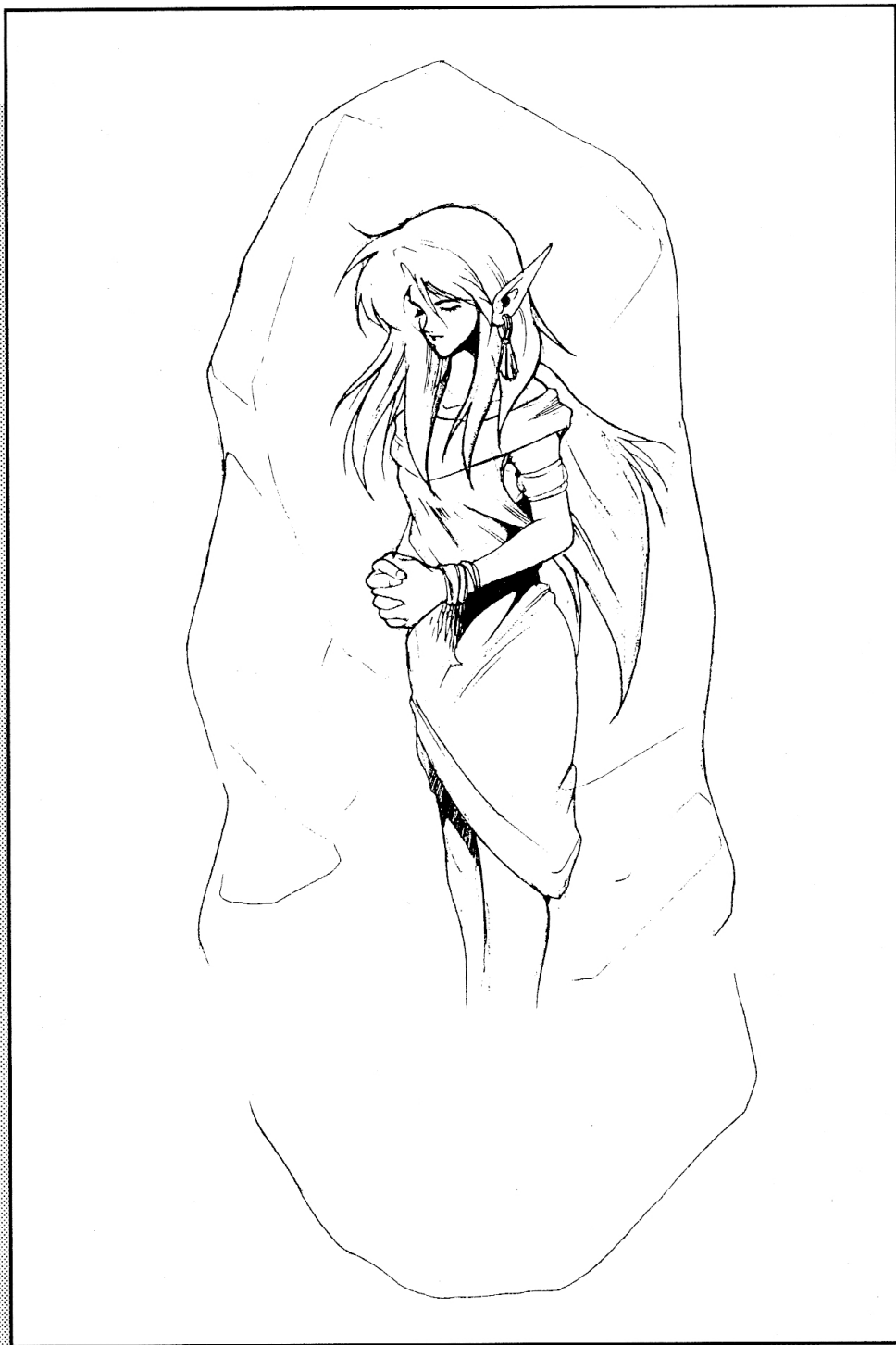
前回の冒険で出会ったライルを妙に気にいったらしく、今でも連れだってお宝を探し回っている。ゲーム中はエケエケの実と引き替えに体力を回復しれくれるという結構こすい奴。金目の物に目が無い性格が難点。

◎ミレーヌ

ガムール国の支配を狙う金剛石湖の魔王によって、ダイヤモンドの中に閉じこめられてしまった少女。彼女を救出する為にライルは旅に出ることになる。

CHARACTER DESIGN

HEART OF DIAMOND

LANDSTALKER

CHARACTER DESIGN

○ガムール国 大臣

ライルに金剛石の魔王討伐とダイヤモンドに閉じこめられた少女ミレーヌ救出を依頼した人物。見かけは優しそうな老人だが、影では何かを企んでいるらしい。

◎金剛石湖の魔王　キシュルエン

ガムール国の支配を狙う魔王。強力な魔力の持ち主で、金剛石の湖にあるダンジョンの奥底に潜んでいる。なぜミレーヌをダイヤモンドに閉じこめ、人質にしたかは謎である。

CHARACTER DESIGN

HEART OF DIAMOND

LANDSTALKER

CHARACTER DESIGN

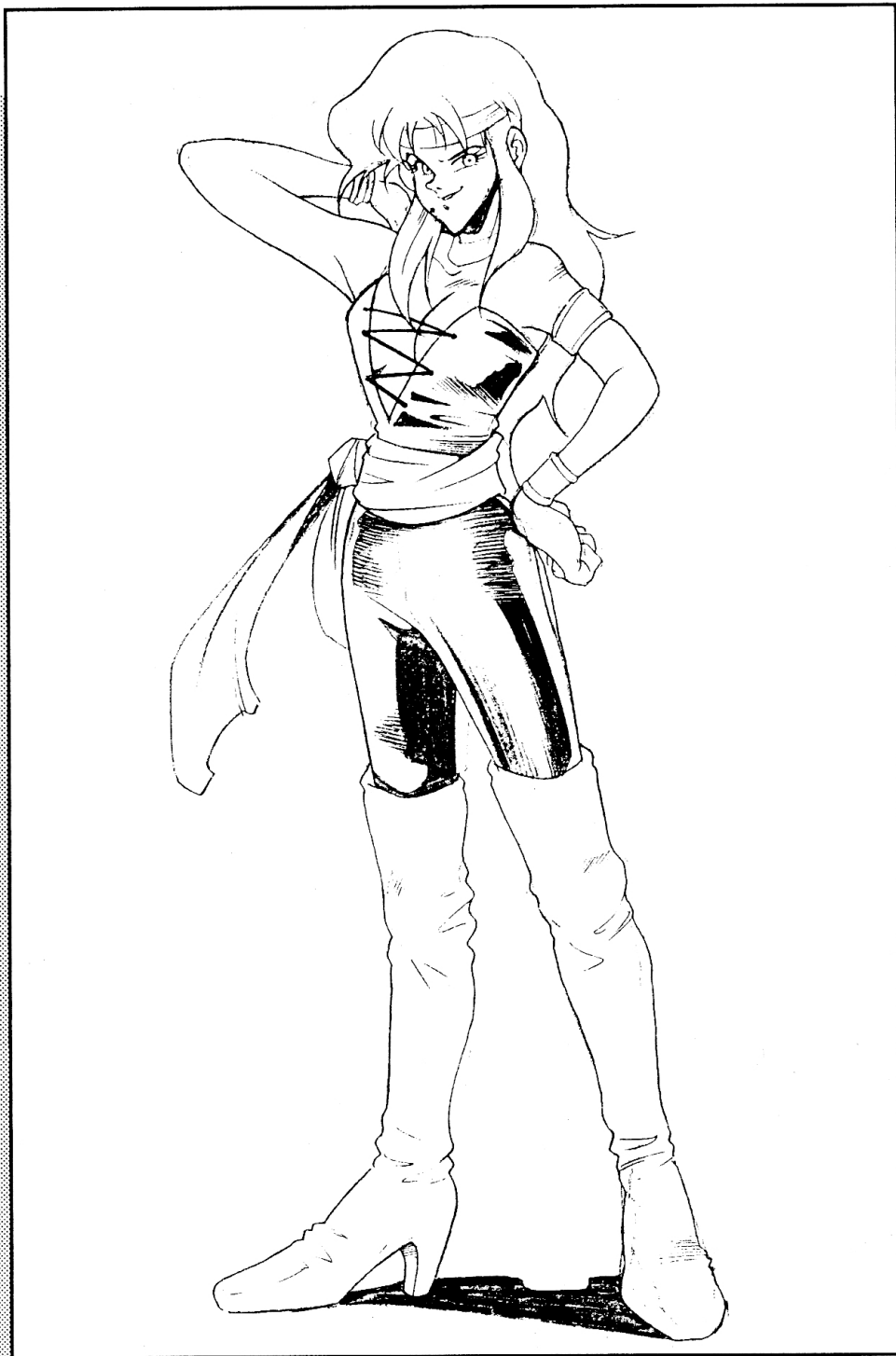
◎メルカトル

かつてキングノールの財宝を求めて、ライルをしつこく追いかけていた公爵。前回の冒険でライルに倒されてしまったはずだったが、実は生きていた。今回は金剛石の湖でフライデーを捕まえ、彼女を使ってライルへの復習を企む。

◯カーラ

トレジャーハンターであるライルの行く所には金目のものがあるということで、グース、ズワムという二匹の子分を連れてライルを追いかけている。いつもは間抜けな三人組だが、今回は意外な活躍をするらしい。

CHARACTER DESIGN

LANDSTALKER

CHARACTER DESIGN

○ゼッド

前回の冒険でも登場したドラゴンニュートの賞金稼ぎ。目つきが悪く、人を見下したようなしゃべり方をする嫌なタイプだが、根はいい奴らしい。今回も最後の最後にライルのピンチを救う。

クリル

◎その他

ストーリー本編には大きく関係はしないサブキャラクターのクリルと、金剛石湖のダンジョンに生息するモンスターの1つである石像モンスター。

石像モンスター

STORY

ストーリー

金剛石湖に辿り着いてライルの目に飛び込んできたものは、巨大なダイヤモンドだった。なんとダンジョン全体が、妖しくも鮮やかな光を解き放つダイヤモンドで形作られていたのだ。すっかりダイヤに目が眩んだフライデーを引きずるようにして、ライルはダンジョンに足を踏み入れた。

ひょんなことから動物に変身できる魔法の杖を手に入れるライル。そしてダンジョン内の様々なトラップも動物に変身し突破していく。途中、かつてキングノールの財宝をめぐって闘ったメルカトルにフライデーをさらわれるというアクシデントに遭遇するが、なんとか切り抜けることに成功する。

そして、ついに魔王キシュルエンのもとにたどり着く。出会った瞬間に、結局対決することになってしまった魔王とライル。魔王の魔法は思いの外強力だったが、やっとの思いで勝利を手にしたのはライルの方だった。

「何のために彼女をさらったのか？」と戦闘中何度問いただしても何の答えも返さなかった彼が、虫の息になった今、ようやく口を開いた。

血にまみれたその身体は、立つ力さえ残っていないのかライルに膝まづくようにしているのがやっとのようだ。

「・・・・頼む・・・彼女を・・・ミレーヌを助けて・・・欲しい・・・」
　魔王キシュルエンが口にしたのは信じ難い言葉だった。
「あん？　てめーこの後に及んで何言ってやがんだよっ！」
　ライルの言葉など聞こえなかったように、キシュルエンは続ける。
「私と、ミレーヌは・・・恋人同士だった・・・・」
　耳を疑い、顔を見合わせるライルとフライデー。
　彼と彼女とは同じ種族だった。それは特殊な種族で、女性の身体を引き裂いて生き肝を取りだし、それを食すれば不老不死になれるという・・・。彼女は、その種族最後の女性だったのだ。その種族の秘密が漏れ、彼女を狙い始めたのが、あのガムール国の大臣だったのだ。大臣の手から彼女を守るために彼が選んだのは、悪魔に魂を売ることだった。悪魔に魂を売ることでどんなに姿が醜くなろうとも、彼には彼女を守るだけの魔力が必要だったのだ。そして強大な魔力を手に入れた彼は、愛しい彼女の姿が壊されないようにダイヤモンドの結晶の中に閉じ込めてしまった。更に、普通の人間たちが簡単に彼女のもとにたどり着けないように数々の仕掛けを張り巡らせたダンジョンを作った。もちろんダイヤモンドの結界をはって。

「・・・しかし私が死んでしまったら、ミレーヌを取り巻くダイヤモンドは全て消え去ってしまう。私はどうなっても構わない。だが彼女は・・・・ミレーヌだけは、美しい姿のままでいさせて欲しいのだ。今ならまだ間に合う。私が最後の力を使えば・・・・。だから私達のことは、どうかもう放っておいてくれないか？」
　聞いているのか、聞いていないのか、キシュルエンが最後まで話し終わらないうちにライルは出口に向かって歩き出していた。ちょっと前だったら
「ねーねー助けてあげないのぉ？」等と何かとわめいていたフライデーも、今は大人しくライルのあとに従う。

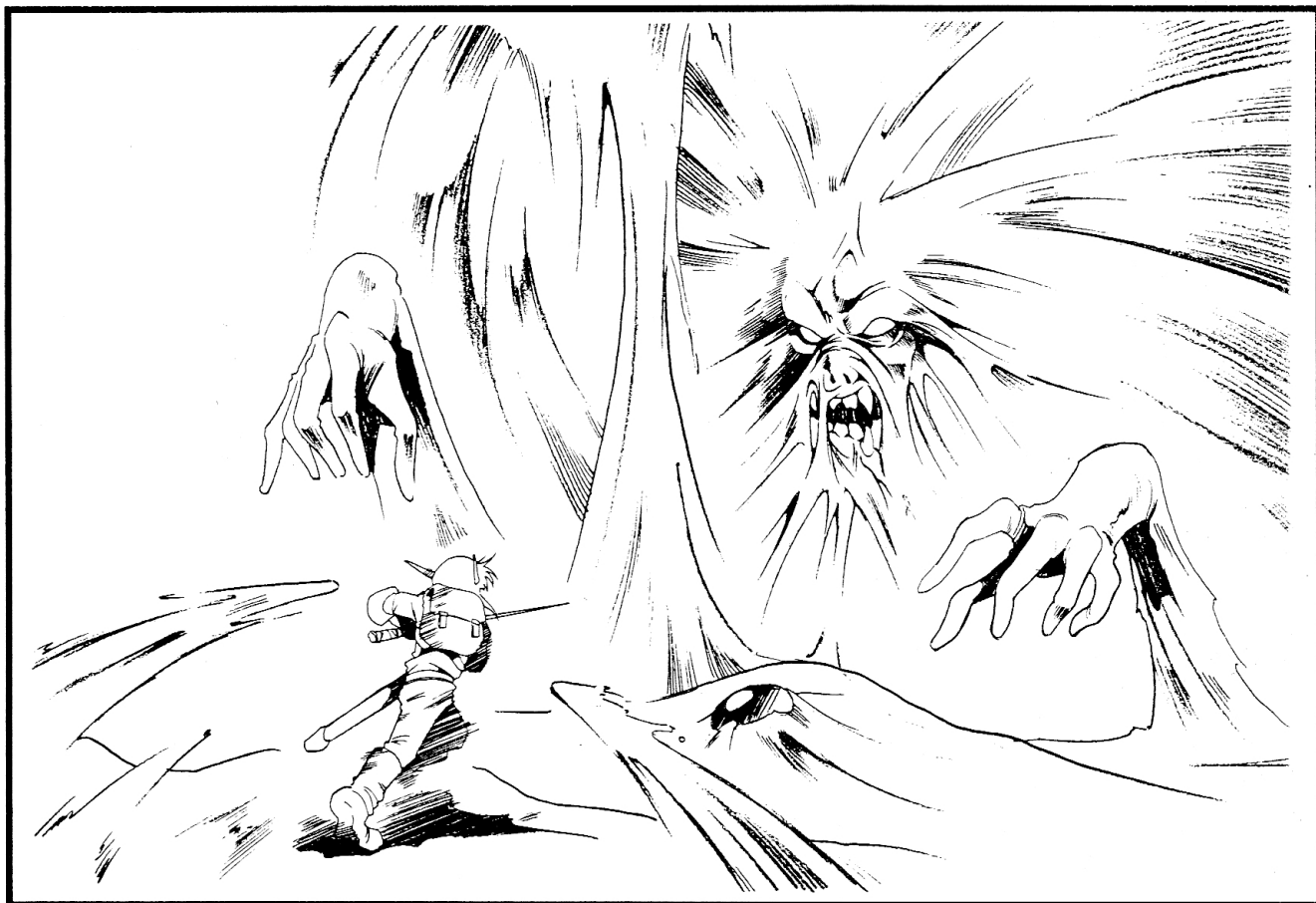
　部屋の外に１歩足を出してから、その時初めて彼がそこにいたことを思い出したかのような素振りで振り返ったライルは言った。
「難しい話されたって俺にはわかんねーや。ま、２人で仲よくやんなよ」
　それはきっと、行き絶えかけたキシュルエンと、美しい姿でたたずむミレーヌへの、ライルから精一杯のはなむけの言葉だった。

　振り返りもせず、真っ直ぐにダンジョンを飛び出す２つのシルエット。しばらく続く轟音のあとにライルたちが振り向いた時、ダイヤの巨城は湖に飲み込まれるよ

うにして沈んでいく所だった。きっと彼が最後に振り絞った力で結界をはり直し、２人は永遠に湖の底でダイヤの結晶に包まれて眠るのだろう。

そんなことより、さっきからライルの頭の中では噴火しそうな勢いで怒りが渦巻いていた。ライルたちを騙して、あの少女の生き肝を手に入れようとしていた大臣のヤツにだ。あいつを自らの手でやっつけるまでは、この旅は終わらない。

ライルはもと来た道を足早に戻ろうとした、その時。フライデーがつぶやくように言った。
「なにこれ・・・」
気づいたときにはすでに遅く、ライル達は、大臣が差し向けた軍隊に周囲を幾重にも取り囲まれていた。さすがのライルも手に余る数だ。
「チクショー。なんて汚ねーヤローだ」
絶体絶命と思った瞬間、どこからともなく悲鳴が聞こえてきた。
「ギャーッ！」「ウッ！」「ウワーーーッ！」
１方向からだけではない。悲鳴やうめき声は、四方八方から聞こえてくる。
「なんだ？何が起こったんだ？」
ライルがあたりを見回していると、聞き慣れた声が降ってきた。
「あ〜ら、こんなトコであうなんて。奇遇だねぇ」
カーラである。どうやら例の３人組があらかじめ仕掛けておいたトラップに軍隊が次々と倒れているようだ。
「おまえ・・・いいヤツだったんだな」
「いーから早くおいきよ。この貸しは次に会ったとき、ゆ〜っくり返してもらうからね」
カーラの高笑いを後に、ライルはフライデーをリュックにグイッと押し込むと、トラップに喘ぐ軍隊を横目に大臣の元に向かって一気に走り抜けた。

「おっと・・・」
次にライルの行く手を阻んだのは、即死トラップの山々だった。思わず躊躇するライル。
その時、またしても聞き覚えのある声が降ってきた。
「そんな姑息な手段使わねーで、正々堂々とやったらいーじゃねーか！」
ゼッドだ。見上げると、空中で腕を組み、大臣を睨み付けているゼッドの姿があった。

ゼッドの手を借りて、ようやく大臣の前にたどり着いたライル。目の前には、ライルをこの国に呼びつけたときの姿はどこにもない。あるのは、未だかつて見たこともないほどの醜悪な姿をした物体であった。ライルは怒りにまかせて、その醜悪な物体、魔神ゾルデベルデに襲いかかった。

　そして―――

　戦いが終わり静まり返った黄昏の中で、ゼッドとカーラ達３人組に囲まれているライル。
「相変わらずあんた、お人好しだねぇ」
　カーラの言葉に
「まぁな」とだけ答えてきびすを返すライル。
　歩き出しながら、ポケットに突っ込んでいた右手をそっと取り出した。そこには２つのダイヤのかけら。掌でダイヤを転がしながら後ろ手で手を振っている。
「あ！　おまえ、ずるいぞ！！」

The End

CLIMAX SOFT REVIEW

91年3月29日〜97年5月23日

夏休みの宿題は終わったかな？
CLIMAXレビューいってみよう！！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたクライマックス作品を対象にプレイをうっきーカンパニーで実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版を使用し、論評します。あくまで、購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Writers　女性ライターズ（ぎゃる）

構成員
●ちゅるちゅる
●るる

うっきーカンパニーの女社長＆秘書。ホームページも開設中。来てね☆

Mega Mania Group　ガンコレット（頑固）

構成員
●いっちぃ
●パパヘラアイス

２枚目（？）の容姿とは裏腹に、実はかなり頑固なセガマニア。

Mega Game Oyaji　親父フォース（親父）

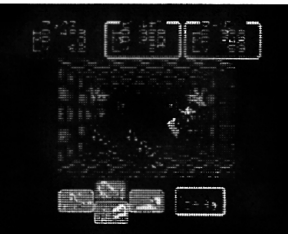
構成員
●パフィヨーン原
●パフィョーン源

昔、某ＢＥメガ誌に投稿していた謎の生命体。親父顔のナイスガイ。

CLIMAX発売ソフト

シャイニング＆ザ・ダクネス

91年3月29日

MD	
難易度	平均点
普	7.0

●セガ
●8,700円
●ＲＰＧ（ロープレ）
●バックアップ
●1人プレイのみ

なめらかな３Ｄダンジョン

元ドラクエ制作スタッフ、クライマックス第１弾。街や会話シーンなどの表現は斬新。操作性も良い。

方向音痴には厳しいっ!（女性ライターズ）

月並みのストーリーで行ける場所といったらダンジョンと町のみ。これといって斬新なアイデアもないのに、何故かハマってしまいました。方眼紙片手に必死になってマッピングしたのはあたしだけ？　分かりやすいシステムと綺麗なグラフィックが欠点をカバーしているんでしょうね。それでも私の方向音痴を治すことはできませんでしたケド。個人的には、エンディングで陰からそっと見ているカニちゃんが好き。

6

CLIMAXソフトの原点（ガンコレット）

今では元気のないシャイニングシリーズの第一弾。オートマッピングがない潜りゲームなのでつらい人もいるかもしれないが、「ディープダンジョン」よりはかなりマシ。方向キーに対応したわかり易いアイコンなど、親切な作りは好感が持てます。隠しアイテムの「禁断の箱」は何が起きるかわからないので、ビックリ箱気分で開けていた人も多いのでは？　ちなみに戦闘中にブーと鳴って止まったときはびびった。

8

元ドラクエスタッフ（親父フォース）

体感ＲＰＧと大々的に宣伝されていたが、売りの３Ｄダンジョンはマーク３の「ファンタシースター」には遠く及ばず、シナリオも「姫を助けて最強の武器でラスボスを倒す」といったありがちなモノで、総合的には物足りない感じ。ただ、ＲＰＧが少ないメガドラではとても貴重な存在だった。一番の不満はエンディングが全くストーリーと関係のないグラフィックであることで、エピローグ等にして欲しかった。

7

シャイニング・フォース

92年3月20日

MD	
難易度	平均点
易	7.0

●セガ
●8,700円
●ＲＰＧ（ロープレ）
●バックアップ
●1人プレイのみ

タクティクスロープレ

ソニックとの共同制作。ＳＬＧ的な戦闘も難しくなく、資金繰りにも苦労せず初心者も楽しめる。

あなたの一押しキャラは?（女性ライターズ）

初心者設計のＳＲＰＧ。お年寄りからお孫さんまで、どなたでもサクサク進めます。が、戻れません。キャラクターがとっても個性的で、一生懸命育てているうちにいつの間にかお話が進んでしまうテンポのよさ。音楽のデキもよく、エンディングは文句なしに感動できます。最近はこういった余韻を残すエンディングに出会えませんね。なお、大勢いるキャラクター達の中でも、私はザッパ様がお気に入りです。

7

何はともあれヨーグルト（ガンコレット）

玉木キャラの魅力大爆発！　個人的に画伯のキャラではこのゲームに出てくるヨーグルト君が一番イカス。裏技を使って全員をヨーグルトにした人は絶対多いはずです。たくさんいるキャラも全員で戦闘に参加できるようだったらもっと楽しめたかも。戦闘システムが敵のフェイズを待ってから攻撃するというので、かったるくて敬遠する人も多いと思いますが、それでもやってしまうのがこのソフトの魅力？

6

サウンドは必聴!（親父フォース）

ストーリーはありがちな展開で予想できてしまうが、臭い演出が逆に気に入りました。ＳＬＧ嫌いの私を最後までプレイさせるぐらいのテンポの良さは評価できる。音楽もとてもよく、音楽ＣＤ欲しさに攻略本を買ったほど。エンディングは「シャイダク」以上にスタッフ紹介中心だが、最後の最後の演出がいい味を出していてＧＯＯＤです。ただ、会話時のキャラの顔が玉木画伯のイラストと似ていないのが難点。

8

CLIMAX発売ソフト

CLIMAX発売ソフト	女性ライターズ	ガンコレット	親父フォース

ランドストーカー

92年10月30日

MD	
難易度	平均点
超	8.33

●セガ
●8,700円
●ＲＰＧ（ロープレ）
●バックアップ
●1人プレイのみ

驚異の立体ＲＰＧ

内藤寛が開発したDDS520による立体感が○。後半の難易度とメガドラ本体によって不具合が生じるツラサも。

女性ライターズ：これっ!!!!!

ちっちゃな箱庭世界を歩き回るだけでもおもちゃ箱のように楽しい名作です。ゲーム内容の方ですが、前半の異常なまでの面白さに比べ、後半の大味な作り方が非常に残念です。最初のテンションのままでラストまで行って欲しかったと思っているのは私だけではないはずです。自分でモノを持っていく買い物システムもなかなかです。ただ、大量に買うには何回も店を出入りしなきゃならないのは難点だけどね。

9

ガンコレット：人間工学に基づいた斜め移動

とにかくキャラクターを動かすことが楽しい。パズル的な要素も多く、どれくらい高いところまで登れるのか確かめたくなり全く関係のない所を登ってみたりした覚えがある。斜め見下ろしで操作も斜めであることが、当時のメガドラでかパッドの欠点を見事なまでに利用しているのは拍手。立体表現に驚いたのだが、その後に出たレディストーカーを見て「なんなんだよ、おい！」と誰にでもなく突っ込むことに。

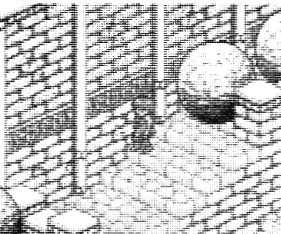
9

親父フォース：総合的に見るとイマイチ？

システム自体やグラフィックは、クライマックス作品の中で一番のデキだが、マップデザイナーの自己主張が強すぎ、トラップやパズルは高難易度で、やる気を無くす。また、後半が手抜きであること、エンディングが無いに等しいことを考えると、メガドライバーの間で評価が高いのが疑問に思える。システムが先行して作られ、それにシナリオがついて来ていないのもマイナス要因なのでは？

7

レディストーカー

95年4月1日

SFC	
難易度	平均点
易	5.33

●タイトー
●9,980円
●ＲＰＧ（ロープレ）
●バックアップ
●1人プレイのみ

じゃじゃ馬お嬢様

ランストより難易度を下げて遊びやすくなった。立体感が心地良く、プレイしているのが楽しく感じる。

女性ライターズ：あっ高橋里華ちゃんだ!

「ランスト」の女の子バージョン。の割にはかなり不完全燃焼な作品ですね。ハードがＳＦＣになったことで、難易度もググッと下がっているのですが、内容まで下がっちゃってる気がします。どうしてもジャンプできないのに違和感が。パズル的な部分はいい味出していると思うのですが、全体的に見るとなんだか単調すぎて盛り上がりに欠ける作品になってしまいました。イラストとグラフィックの差にも納得が・・・

5

ガンコレット：最初で最後のSFC

主人公が女の子で、難易度を落とした万人向けゲームで誰でも楽しめる。ただ、見た目が他のゲームと比べ見劣りするのが残念。グラフィックも全体的にイマイチ。実は小説やドラマＣＤも出ているが、あまり知られていない。ちなみに音楽担当は菅井えりさん（きんではない）で、ＣＭ業界ではかなり有名な方。「電報１１５～」、「日本リーバっ！」等曲＆歌で活躍している。主人公の声は人気ＤＪの小森まなみさん。

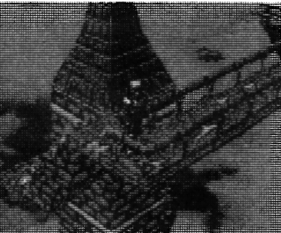
6

親父フォース：ある世界観に似ている!?

本来は日の目を見てはいけないソフトではないでしょうか？　作り込みも全くできておらず、販売元のタイトーも全然売る気がないようで、同時期に発売だった「エストポリス戦記」ばかり宣伝していたと記憶しています。玉木画伯のキャラクターもゲーム画面では全く別人物に見える。肝心のゲーム内容もジャンプがないことでどこに進めるのかわかりづらく、立体表現である意味がなくなっているのが難点です。

5

ダークセイバー

96年8月30日

SATURN	
難易度	平均点
難	5.66

●クライマックス
●5,800円
●ＲＰＧ（ロープレ）
●バックアップ
●1人プレイのみ

グリグリ視点移動

背景をポリゴンで表現し、視点移動が気持ち良い。行動で変化するパラレルシナリオやミニゲームも楽しい。

女性ライターズ：あなたの一押しキャラは?

大幅に遅らせてようやく発売となったものの、作りこみの甘い部分が目立ちます。特にこの手のゲームで重要な戦闘部分が単純で、コツさえ掴めば楽に勝ててしまうようなシステムが作品全体を薄っぺらくしてしまっています。ただ、視点移動のアイデアや途中で挿入されるムービー、パラレルシナリオなどの１つ１つを見てみるとなかなかいいセンスのものがあるので、もう少ししっかりと作ってくれればよかったな。

6

ガンコレット：普通8ヶ月も延びるか?

「ランスト」をポリゴンにしてみましたという感じのゲーム。しかしながらキャラクターはスプライトで、パターンが少ないのがちょっと安っぽい感じを与える。初の自社ブランドで、主題歌にアン・ルイスを起用するなど気合い十分で挑んだが、空回りしてしまった。パラレルシナリオは個々の話が異なっているので、新鮮味が感じられる所は評価できるが、当初よりスケールダウンしている。発売日の延期はやりすぎ。

5

親父フォース：ハラレルは3つしかないっ

基本的にはポリゴンで、視点移動・拡大縮小のできる「ランスト」。意欲的な作りだが、歩きながら視点移動ができない点や格闘ゲームを意識した中途半端な戦闘シーン、ゲームの途中に入るムービー等、少々煮つめ方が足りないのが難。テクスチャーも綺麗な所と汚いところの差が激しく、伸び伸びになっていた発売日に間に合わせた感が強い。文句ばかり書いたが「ランスト」よりは難易度が低いのでやってみては？

6

新作ソフトチェーック	ランナハウト	97/5/23 ¥5,800	プレステ やのまん	プレステ参入第一弾かつ、初のメガヒット作品。見かけは洋ゲーだが、れっきとしたMADE IN JAPAN。

LANDSTALKER
ランドストーカーの魅力とは？

「ランスト２」を語るにはその前身である「ランスト１」を知らなければ損というもの。まずは「ランドストーカー」という作品についてよく知って（あるいは思い出して）いただこう。

まず誰でも気になるゲームタイトル「ランドストーカー」。物騒になった最近よく聞かれる「ストーカー」という言葉だけど、「STALK」という単語には「獲物などに忍び寄る」という意味がある。でもゲームタイトルはこっちではなく「堂々と歩く」という意味だ。「ランドストーカー」は「大地を歩き回る者」。広いマップを歩き回って冒険するこの作品にピッタリなネーミングと言えよう。

さて、まず肝心の内容について触れて行こう。まずはシステムの面から。「ランスト」を一言で表わすならば、「モニターという箱庭の中で繰り広げられる大冒険活劇」というところだろうか。箱庭という表現は「ランスト」が発表になった時からよく使われていたけど「電子立体ディオラマ」と言い替えることもできる。そう、正に「ランスト」は立体の世界。今までの２Ｄゲームでは表現できなかった「高さ」という概念が取り入れられ、建物の裏側だって普通に入れてしまう。何も知らない人が聞いたら、なぁーんだと言われてしまいそうだけど「ドラクエ」等のＲＰＧをやったことがある人なら必ず思ったことがあるであろう「お城のあの後ろ、そうそう、あそこへ行ってみたいのにィィィィ！」ということがないのだ。大体普通のＲＰＧのようにお城の高さが主人公の身長のほんの何倍ということがまずない。高いものは本当に高い。最近でこそポリゴン技術の発達で完全３Ｄなんて珍しくも何ともないけど、メガドラで立体の世界が楽しめる、それは凄くワクワクすることだった。

「ここをこうすればもっと高い所まで登れるかな？」と考えながらどうでもいいような所まで登ってみるという楽しみは、筆者にとって「自由」を感じさせるに十分な要素だった。それは最近で言えば「デイトナＵＳＡ」等のレースゲームで逆走してピットに突っ込んでみたり、コースから逸れて全然関係ない道を探したりするのに似ている。システム的な面に於いて、３次元空間を実現し自由度を増したという点で「ランスト」が非常に画期的な作品だったということは、５年も前にこの作品があったという事実が示しているのではないだろうか。

では、続いて「ランスト」という世界を表現するのに欠かせないファクターであるキャラクター（登場人物）について。この本では『もし「ランスト２」（編注：正確には２ではない。これは「ランドストー

カー」のというタイトルにライルの冒険記のような意味があり、今回の物語はゲーム化されたキングノールの財宝の冒険より後の話なので、ここでは分かりやすくする為にあえて２と表現している）が存在したらという構想の元に』玉木画伯直々の協力のもと沢山のキャラを目にすることができる。本来、日の目を見ることがないハズだった彼らを拝む事ができるあなた達は幸せ者！玉木画伯に感謝するように。横浜に足を向けて寝てはいけません（笑）。

「ランスト」の世界は、イコール玉木画伯の世界とも言える。何故なら性格設定も含むキャラクターデザインと世界観の設定は、すべて玉木画伯の担当だからだ。本書の設定も勿論玉木画伯が考えていた為、このように本にすることができたのだ。ありがたいことです。横浜に足を・・・（以下略）。

また、クライマックスの制作した前２作品（「シャイニング＆ザ・ダクネス」と「シャイニングフォース」）と比べてみると作品全体に漂う雰囲気が少し違うのがわかると思う。どちらも少し硬いイメージのある作品だったが、ランストは一転して明るいイメージの冒険物。主人公のライルとフライデーのコンビは、ピーターパンとインディージョーンズの両方を合わせたような雰囲気から生まれたという。この二人が「ランスト」の世界を強く印象付けているのは言うまでもない。それから悪者トリオのカーラ、グース、ズワムの３人も忘れてはならない。姐肌のカーラ、悪賢そうなグース、力押しのズワムといった印象だが、以前某誌で「タイムボカンシリーズの３人組みを意識した」というような話を読んだことがある。ナルホド、言われてみればドロンジョ、ボヤッキー、トンズラーなどのトリオと同じ構成だ。今までと違うキャラと言えば、お姫様のロリア。はっきり言って物語中では出番が少なく、書いている当の筆者もほとんど記憶にない（笑）のだが、これまでのＲＰＧのように「捕らわれのお姫様」「戦う勇敢なお姫様」「民に慕われる優しいお姫様」ではなく、ハチャメチャな性格の天然ボケタイプ、だったと思う・・（情けない）。

残念ながらお倉入りしてしまった「ランスト２」。続編の要望も多かっただけに非常に惜しい。（でもみんなは設定資料も原画も見れるからいいよね？）ところで「シャイニングフォース」はソニックの開発で続編（玉木画伯は関係していないが・・・）が発売になったけど、クライマックスが開発した「シャイダク」と「ランスト」はどちらも続編が出ていない。また、知っている人は多いと思うけど「シャイダク」「シャイニングフォース」「ランスト」には深いつながりがある。「シャイニングフォース」の千年後が「シャイダク」の世界なのは有名だが、実は「シャイダク」と「ランスト」の世界は同一で、マーリンとライルが従兄弟同士という裏設定なんかもあったりするそうである。さらに、以前某誌に書かれていたことだが、当初「シャイニングフォースII」は「シャイダク」「シャイニングフォース」が深く関わった作品になる予定だったらしい。ここは是非「ランスト」も絡めて玉木ワールド集大成の作品をサターンで作ってもらいたいところだ。どうですか内藤社長？

（TEXT by SST）

おまけページ
『ランドストーカー』制作時に描かれたイメージ画をちょっとだけ公開！！

Q.「バウンティーハンター」
賞金かせぎゼッド登場！！の巻
ああ…つかれた…
またふりだしにもどっちまったなァ…ちぇ
ままあ少しは収穫はあったんだから…明日からまたがんばればいいじゃないか！！
はは…
それもそーだな…
はあ――
まそんなトコだ。後はお前さんのウデしだいだ…がんばりなよ兄ちゃん
ザッ
待ちなさいよ！！
ちょっと
ストップ
！
ぴっ
見も知らずのアンタがどうしてアタイらにそんな事を教えてくれんのよ！！
スカシちゃうさ…
あら？
兄ちゃん…
おいおいそうだなアいせいのいいおじょうさんだな…
まーるでなーだかくて
ハール王の財宝を探し回ってるってのは…お前だろう？
……
おいおい、そんな恐い顔しなさんな
ザッ
俺はわざわざお前に助言してやろうと思って待ってたんだぜ
何ィっ？
財宝に近付きたいのなら、先ず「ゴラの石板」を探せ！
それともう一つ…
あの男…メルカトルには気をつけろ！少しでも気をゆるしたらとんでもない目にあうぞ！
待て
おおい！
首を突っ込みすぎると長生きできないからな…
ゼッド…あんたも気を付けなよ…
今どきスカしたキザ男はもてないぜ
ニヤ
はっはっは…じゃあな！兄ちゃん！！
変なヤツ…ねェ…ライル…？
……
ウームウエスタン
オレってカッコイイかァ…

編集後記

Ukky Company All Staff

LANDSTALKER

-HEART OF DIAMOND-

原案・イラスト
玉五郎
神様、バチをあてないでください。

レビュー・進行
ジャマおじさん
親父なんだけど22歳っす。現在就職活動中……でも内定ない。

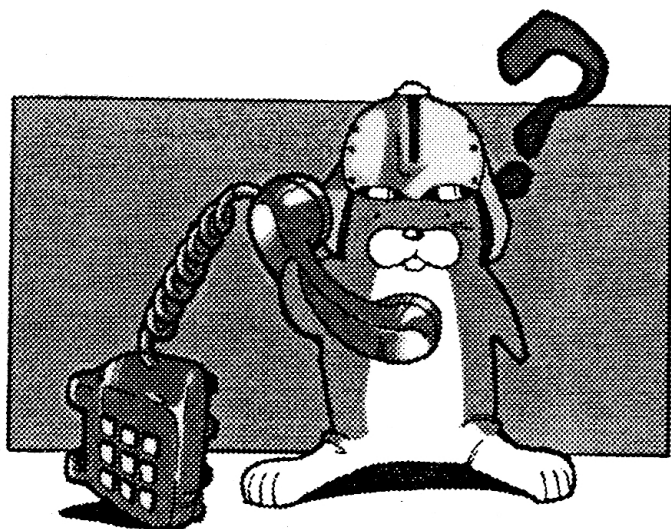
ストーリー・DTP
ひまわり
数々の悪行の末、大バチがあたりました。心にダムはあるのか？

ライター・レビュー
ＳＳＴ
ジャマ夫君と共にセガに落ちました。復讐してやる。目だ！目を狙え！

キャラ設定・レビュー
なみえ
この本の制作期間中に手術初体験！　恐かったですぅ。

レビュー・DTP
フロド
最近ニューメディアにはまってます。

スペシャルサンクス
さかな
夏だ！　暑いよー。体力ないよー。

編集・レイアウト・レビュー
ヴァフィョーン原
なんとか本になって良かったです。DEメガもよろしくね（笑）。

本書に関して、クライマックス及び他メーカーに問い合わせをすることは、絶対にしないで下さい。

LANDSTALKER
-HEART OF DIAMOND-

【発行日】1997年8月14日（初版）
【発行元】猿式会社うっきーカンパニー
〒292
千葉県木更津市高砂2-3-34
鈴木久康

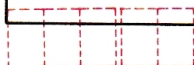
http://www.kt.rim.or.jp/~mizho/

郵便はがき

お手数ですが
50円切手を
お貼りください

千葉県木更津市高砂2－3－34

鈴木　久康　行

商品名	LANDSTALKER HEART of DIAMOND		
お名前		男・女	年齢　才
おところ	〒 TEL　（　）		

このたびは、「ランドストーカー」をお買い求めいただき、まことにありがとうございます。おそれいりますが、今後の制作に役立てるため、下記アンケートにご記入の上、御送付くださいますようお願い申しあげます。なお、ご記入はこの本を主に読まれる方にお願いいたします。

この本を何でお知りになりましたか？ （いくつでも）	1．インターネットの宣伝 2．ヴァフィョーン団の宣伝 3．パソコン通信の宣伝　4．カタログを見て 5．会場で見て　6．知人・友人から 7．その他（　　　　　　　　　　）
この本をお買い求めいただいた理由は？ （3つまで）	1．うっきー製品だから 2．知人・友人のすすめ　3．売り子のすすめ 4．価格の適当さ　5．ランストが好きだから 6．内容が気に入ったから 7．その他（　　　　　　　　　　）
やったことのあるCLIMAX作品および関連ソフト（FEDAなど）に評点をつけるとしたら？ （10段階で）	 コメント

この本の評価は？　適当と思う所へ○をつけてください。

	満足		普通		不満
内容					
レイアウト					
表紙					
裏表紙					
価格					
総合					

その他、ご意見、ご感想がありましたらお書きください。

16 BIT
ON OFF